

AGB-B3AE-USA

GAME BOY ADVANCE



INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS



**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

## **⚠ WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**

**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**

**Involuntary movements**

**Loss of awareness**

**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.



## **WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.



## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

*The official seal is your assurance  
that this product is licensed or  
manufactured by Nintendo. Always  
look for this seal when buying  
video game systems,  
accessories, games  
and related  
products.*



Nintendo does not license the sale or use of products  
without the Official Nintendo Seal.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE  
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**



**THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE  
WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE  
GAME LINK CABLE.**



**THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE  
WIRELESS ADAPTER ACCESSORY.**

**TEEN**



Blood  
Mild Violence

**ESRB CONTENT RATING** [www.esrb.org](http://www.esrb.org)

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

# CONTENTS

Starting The Game .....	4
Introduction.....	4
Complete Game Controls .....	5
Setting Up the Game.....	6
Playing the Game.....	7
Multiplayer.....	15
Connectivity.....	15
Hints and Tips.....	17
Saving and Loading .....	18
Limited 90-Day Warranty .....	19

For more info about this and other titles, check out EA GAMES™ on the web at [www.eagames.com](http://www.eagames.com).

# STARTING THE GAME

## NINTENDO® GAME BOY® ADVANCE

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *The Lord of the Rings™*, *The Third Age™* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch.
4. Choose a language (**ENGLISH**, FRANCAIS, DEUTSCH, ITALIANO, or ESPANOL) and press the **A** Button. The Legal screen appears.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu.

## INTRODUCTION

A great darkness has descended over Middle-earth™. From the Black Gate of Mordor, great armies of evil, commanded by The Dark Lord Sauron, have poured forth, intent on claiming dominion over the land. As the creatures of Middle-earth prepare for the onslaught, the question of The One Ring looms. Will it be destroyed forever in the fires of Mount Doom, or will Sauron's minions lay claim to its power? Forces are gathering for an epic battle, and only one side will prevail.

Control one of six heroes or villains and determine the fate of Middle-earth. Fight the pivotal battles from all three *The Lord of the Rings* movies and follow their outcomes to their epic conclusions. Will you command the forces of good and overcome the legions of Mordor? Or will you conquer the lands of men and bring a scourge of darkness over Middle-earth? From discovering valuable items to winning key battles to uncovering hidden secrets, the fate of Middle-earth is in your hands.

# COMPLETE GAME CONTROLS



## MENU CONTROLS

Highlight Option

+Control Pad

Select Option

A Button

Previous Screen

B Button

## CONTROLS

Move Cursor

+Control Pad

Select Unit

A Button

Cancel Command

B Button

Toggle Between Commanders

R Button

Show Movement Grid

L Button

Pause Menu

START

End Turn

SELECT

# SETTING UP THE GAME

## Game Modes

### SINGLE PLAYER

Step into the shoes of a heroic/villainous commander and command your troops of good or evil to victory in The Third Age of Middle-earth. Choose a character and play skirmishes against a worthy foe in a variety of multiplayer scenarios.

## Options

Adjust difficulty levels, music and special effects volume, the in-game language, and other special features.

### AUTO-END TURN

Select ON to automatically end your turn when you have no more Command Points left.

### MOVEMENT GRID

Select ON to enable the movement grid all the time (without needing to press the **L** Button).

### SNAP TYPE

Choose between rotating to the closest commander of a **FLANK** or to the nearest **UNIT**.

### SLEEP MODE

Turn ON Sleep Mode to power down your Game Boy® Advance in the middle of a battle without losing any of data.

- \* To exit Sleep Mode, press the **L** Button + the **R** Button + **SELECT** at the same time

# PLAYING THE GAME

*The Lord of the Rings, The Third Age* is organized in three episodes that correspond to events from each of the three *The Lord of the Rings* movies. Each episode contains up to eight missions. By claiming victory in battle you unlock further missions in the storyline.

## Choose a Commander

After selecting NEW GAME from the Main menu, the Commander screen appears. Choose between playing the forces of good and evil by selecting one of six commanders: Aragorn, Gandalf, or Elrond on the side of the good, and Saruman, the Witch-king, or the Mouth of Sauron on the side of evil.

- \* To view the Character menu, which offers a review of a hero's statistics, skills, and other information, access the Commander menu and then press **SELECT**.

Once you've selected a commander, a prompt appears asking if you wish to play with Sauron mode enabled or disabled. Playing with Sauron mode enabled means that your commander and his companions do not automatically heal in between battles.

- \* To play with Sauron mode enabled, select ON and press the **A** Button (the default is disabled).

**NOTE:** Playing with Sauron mode enabled is recommended for advanced players only.

## Choose a Companion

Many missions offer you the chance to select one or two companions to aid your commander in battle. Choose wisely; each companion has a unique set of traits which may benefit you in different ways.

- ★ To see a list of traits a companion has, highlight the hero and press **SELECT**.
- ★ Some companions, such as Legolas or Grishnákh, have skill in both ranged and melee attacks, making them more versatile fighters. Other companions, such as Théoden or Sharku, ride on horseback or wargs, making them swifter than other fighters. Still other companions, such as Éowyn, are weaker fighters but stronger leaders, and thus receive more command points per round (for more information on command points, see p. 10).

## Choose a Mission

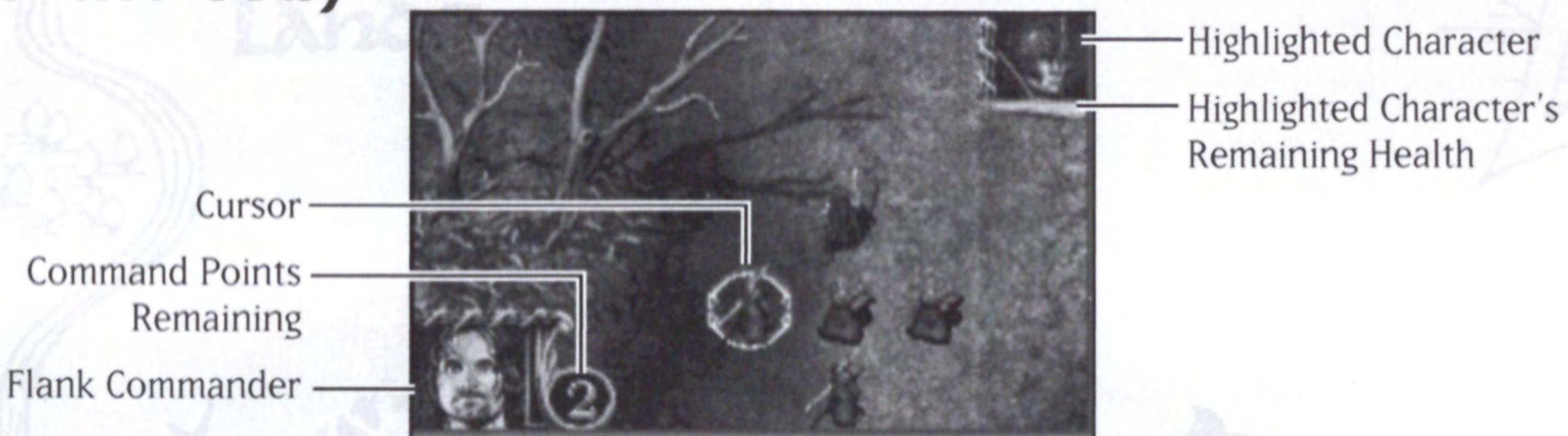
Once you've selected your commander and his companions, you must choose a mission.

- ★ To select a mission, highlight it and press the **A** Button.

Once a mission has been selected, the Briefing screen appears. This offers background on the mission you are about to undertake. From the Briefing screen you can also view the mission objectives and read a scouting report that offers valuable tips.

- ★ To view mission objectives, highlight **OBJECTIVES** and press the **A** Button.
- ★ To read the scouting report, highlight **SCOUTING REPORT** and press the **A** Button.

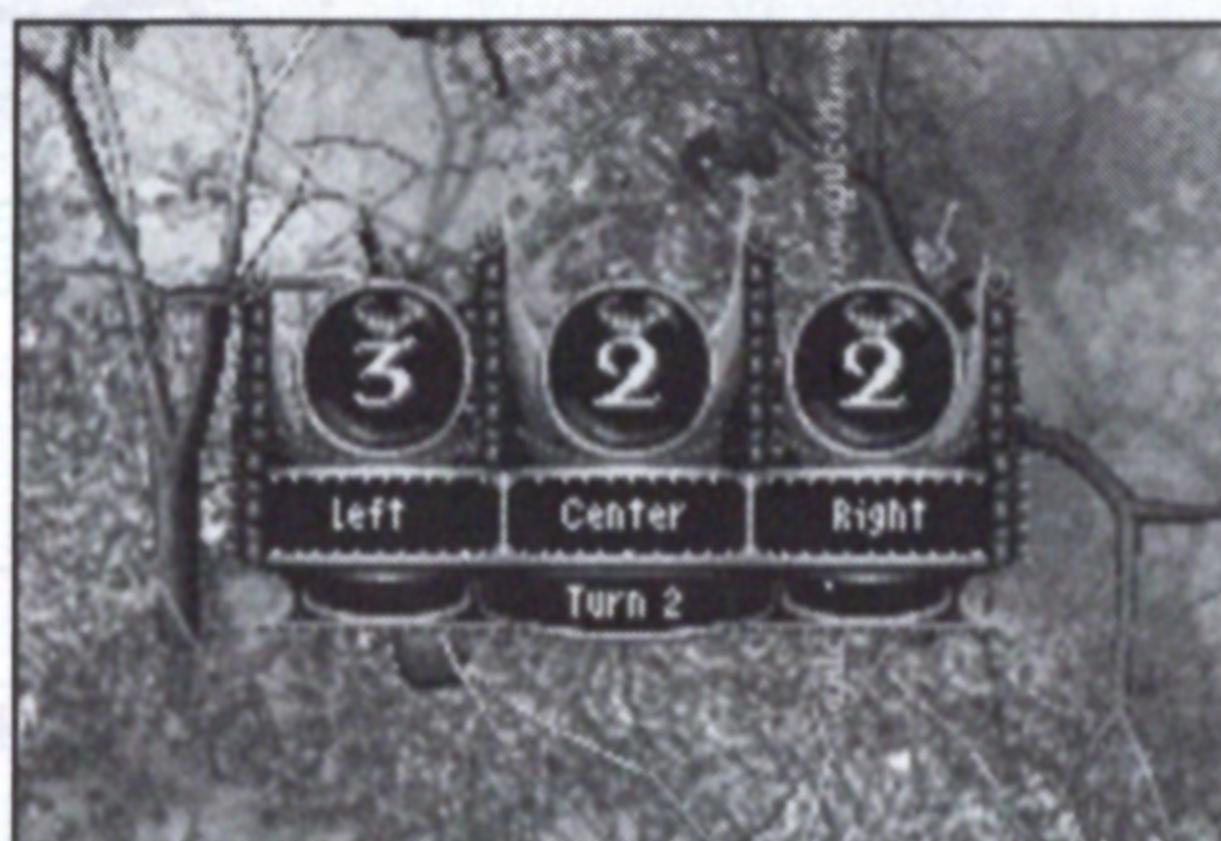
# Enter the Fray



## Engage in Battle

### THE COMMAND BAR

At the beginning of each turn the command bar appears. This bar indicates how many command points each of your commander's flanks has during this turn.



## COMMAND POINTS

Command points allow your commander to give an order to a unit on his flank. If your commander receives three command points, for example, he can issue orders to three different units in his flank. Commanders with higher Leadership values generate higher numbers of command points. Your turn is over when all of your commanders have expended their command points.

## EVENTS

One of the six following random special events can happen when it's your turn to attack. Only one event occurs per turn. The side that is currently losing the battle has a greater chance of an event occurring.

### RECOVERY

All units in one flank heal 1-4 hit points each.

### RALLY

One flank automatically receives enough command points to issue orders to every unit, up to double the Commander's Leadership rating.

### ONSLAUGHT

All units in one flank receive +2 to their movement rating and +2 to their Attack Strength.

### WILLPOWER

Spirit points recharge fully.

### DISORDER

One flank receives zero command points.

### FREE MOVE

When no special event occurs, you receive one extra free move that is usable on any flank.

## ORDERS

There are three orders you can issue to a unit.

**MOVE**

The unit moves up to its maximum movement allowance.

**ATTACK**

The unit attacks an adjacent unit or fires a ranged weapon.

**SPECIAL ABILITY**

Powerful characters may have a special ability that can be called upon to rally troops or inflict greater damage on the enemy.

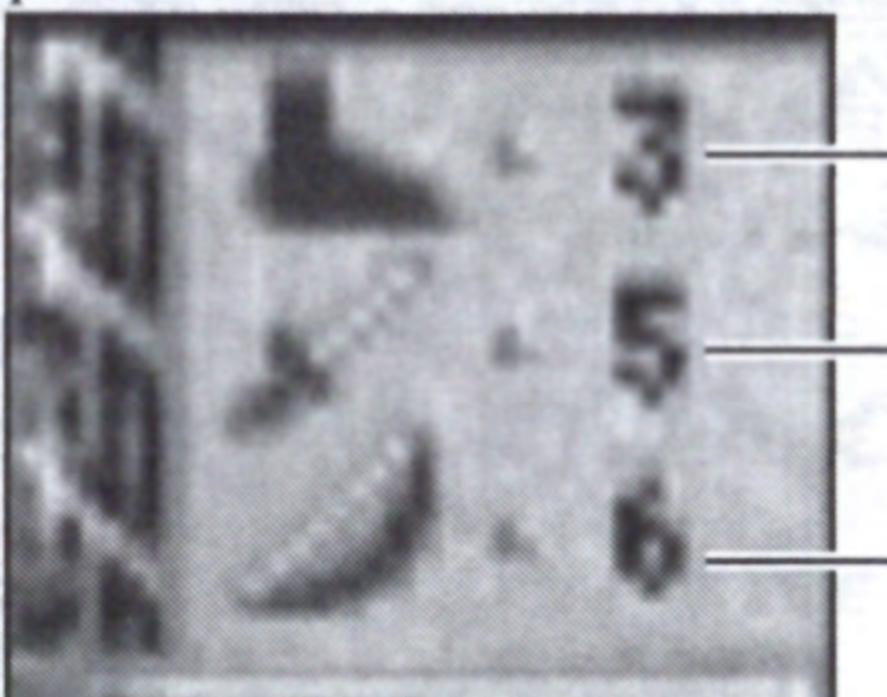
- ★ To see a hero's special abilities, highlight him and press the **A** Button twice. All available skills (as well as usable items) are listed.
- ★ To use a special ability, highlight it and press the **A** Button. Special abilities never use up command points but they do use spirit points. A hero may use a skill only once per turn.
- ★ To use an item, highlight a hero and press the **A** Button twice. Highlight USE ITEM and press the **A** Button. A list of items your hero may use appears. To use an item, highlight it and press the **A** Button again.

**NOTE:** If you are playing with Snap Type enabled (see *Options*, on p. 6), press and hold the **R** Button then press the **+**Control Pad to rotate over to the next unit.

## ATTACKS AND DAMAGE

A unit can attack any enemy unit within its range.

- \* To see a quick overview of a unit's statistics, press the A Button twice.



Move – How many grid spaces your unit can move this round.

Attack Strength – The average amount of damage your unit can inflict.

Range – How many grid spaces away from the enemy the unit may be in order to attack.

Once you've instructed a unit to attack an enemy, the screen zooms in to display the battle. The farther a unit is from an enemy, the less damage the enemy takes from an attack.

Each unit in the game has a morale rating, ranging from cowardly to fearless. When a unit is attacked, his morale determines whether he retreats from the attacker. Units that retreat are stunned and cannot be commanded on the following turn.

## Terrain

Different types of terrain may help or hinder your units during battle. Pay attention to the top right corner of your screen while moving your cursor over the landscape. It will tell you what advantages/disadvantages a certain terrain type offers.

X

This terrain hinders movement.

RUNE

This terrain blocks movement.

SHIELD

This terrain provides protection. The higher the number in the shield, the more protection it provides.

# Completing a Mission

To complete a mission you must earn victory points. The first side to reach the total number of victory points needed wins.

To see the Mission Objectives screen, which lists the total number of victory points needed to win the mission and what to do to earn them, press **START**.

When the mission ends, a screen appears indicating your score and whether you were defeated or victorious. The screen also displays tactical rating scores for both good and evil.

## EXPERIENCE POINTS (XP)

After a battle, heroes are rewarded with experience points. Each flank commander receives XP for any foes defeated in his flank during the battle. Some foes are worth many more XP than others. If a hero defeats an enemy unit himself, he receives double the normal XP. Heroes that perish during a battle still receive XP, though only for enemies dispatched before they died.

## THE WAR ROOM

The War Room allows you to save your game-in-progress, start a new mission, and upgrade your heroes.

- ★ To exit the Mission Result screen and enter the War Room menu, press the **A** Button.
- ★ To save your game, see *Saving and Loading* on p. 18.
- ★ To start a new mission, highlight MISSION then press the **A** Button.

## UPGRADES

After you've completed a mission you can outfit your commanders with special skills and items from the Upgrade menu. Each commander receives experience points determined by how successful he was in battle. These points can be redeemed for skills, helpful items, and permanent equipment such as armor and weapons.

- \* To toggle between Skills, Equipment, and Item upgrades, press the **L** Button or the **R** Button.

## Pause Screen

From the Pause menu, you can quit your game, adjust options, visit the Glossary for game help and definitions, or access detailed statistics on in-game units.

- \* To pause the game, press **START**.
- \* To view the Units menu, highlight UNITS then press the **A** Button.

## MULTIPLAYER

Battle against friends and determine the fate of Middle-earth.

- \* To engage in a Multiplayer battle, select MULTIPLAYER from the Main menu.

### HOTSEAT

Play a multiplayer game on the same Game Boy® Advance! Player one and player two trade off between turns to determine the outcome of one of several multiplayer scenarios.

### LINK MODE

Battle it out against a fellow Commander via a Game Boy® Advance Game Link® cable.

### WIRELESS MODE

Challenge a foe to a multiplayer skirmish via a wireless connection using the Game Boy® Advance Wireless Adapter.

## CONNECTIVITY

Connect your Game Boy® Advance or to your friend's Game Boy® Advance to access exciting features.

### 2 Player Link Mode

1. Select MULTIPLAYER from the Main menu to begin a 2 Player Link mode match. The Multiplayer menu appears.
2. Choose LINK MODE from the Multiplayer menu.
3. If no other player is detected, a message appears saying "Waiting to Connect." Please make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to both systems.
4. The second player highlights MULTIPLAYER from the Main menu and presses the A Button. The two-player game is loaded.

# Wireless Mode

Play a two-player multiplayer game via the Game Boy® Advance Wireless Adapter.

## To join a wireless game:

1. Select MULTIPLAYER from the Main menu to begin a 2 Player wireless match. The Multiplayer menu appears.
2. Select WIRELESS MODE from the Multiplayer menu.
3. Select JOIN A GAME. A list of available games appears.
4. Select the game you wish to join. The two-player game is loaded.

## To host a wireless game:

1. Select MULTIPLAYER from the Main menu to begin a 2 Player wireless match. The Multiplayer menu appears.
2. Select WIRELESS MODE from the Multiplayer menu.
3. Select Host Game. Choose a name for your wireless game, highlight DONE, and press the **A** Button. The Wireless Link screen appears.
4. Once your partner's Game Boy® Advance has established a connection, highlight READY? and press the **A** Button. The two-player game is loaded.

\* To see a signal strength indicator, press **START** during gameplay to access the Pause screen.

## HINTS AND TIPS

- ★ Remember: the closer you are to your foe, the more damage your attack inflicts.
- ★ The leadership your commanders possess determines the number of command points a flank receives. Therefore, it is extremely important to keep your heroes alive.
- ★ Units can do more than merely attack. Use them to block foes and prevent enemies from achieving their objectives.
- ★ Archers that move and fire in the same round aren't as accurate as ones that fire from a stationary position.
- ★ Many units have talents that give them key special abilities during battle. Use the Units menu (see *Pause Screen* on p. 14) during a battle to identify these units.
- ★ Choose your companions carefully. Sometimes you'll need strong fighters and other times you'll need strong leaders.
- ★ Read the scouting report before every mission. It offers valuable clues on how to defeat the enemy.

## SAVING AND LOADING

- ★ To save a game, complete a mission. Highlight SAVE from the War Room menu and press the A Button. Highlight the slot to which you wish to save your game and press the A Button again. The game is saved.
- ★ To load a saved game, highlight LOAD GAME from the Main menu and press the A Button. Highlight the game save you wish to load and press the A Button again. The game is loaded.
- ★ Players may save two campaigns—one good, and one evil.

**NOTE:** You cannot save a game during a mission.

# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## **RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **EA WARRANTY CONTACT INFO**

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>

**Phone:** (650) 628-1900

## **EA WARRANTY MAILING ADDRESS**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

**TECHNICAL SUPPORT**—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

### TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>

**Mailing Address:** Electronic Arts Technical Support  
PO Box 9025  
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Software and Documentation © MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Game Code and Certain Audio Visual Elements © 2004 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

## **IMPORTANT LEGAL INFORMATION**

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

**AVERTISSEMENT : Veuillez lire attentivement le livret de précautions qui accompagne ce produit avant d'utiliser votre appareil, logiciel ou accessoire Nintendo®. Ce livret contient des informations importantes de santé et de sécurité.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - Veuillez lire les avertissements suivants avant que vous ou votre enfant jouiez avec des jeux vidéo**



## **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**

**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Asseyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif et fatigue oculaire**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation cutanée ou fatigue oculaire.

- Évitez le jeu excessif. Les parents devraient surveiller leurs enfants afin que ceux-ci jouent de façon appropriée.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

*Le sceau officiel et la preuve que ce produit a est fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.*



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE



CÂBLE DE  
CONNEXION GBA



COMPATIBLE AVEC  
L'ADAPTATEUR SANS FIL

CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.

CE JEU EST COMPATIBLE AVEC L'ACCESSOIRE ADAPTATEUR SANS FIL

## ADOLESCENTS



Sang  
Un peu de  
violence

Cote du contenu selon l'ESRB [www.esrb.org](http://www.esrb.org)

SOUS LICENCE DE

**Nintendo®**

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

# TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer .....	28
Introduction.....	28
Liste complète des commandes .....	29
Configuration du jeu .....	30
Comment jouer.....	31
Multijoueur .....	39
Connexion.....	40
Trucs et astuces .....	42
Enregistrement et chargement.....	43
Garantie limitée de 90 jours.....	44

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES<sup>MD</sup> sur le web à l'adresse  
[www.eagames.com](http://www.eagames.com).

# POUR COMMENCER NINTENDO® GAME BOY® ADVANCE

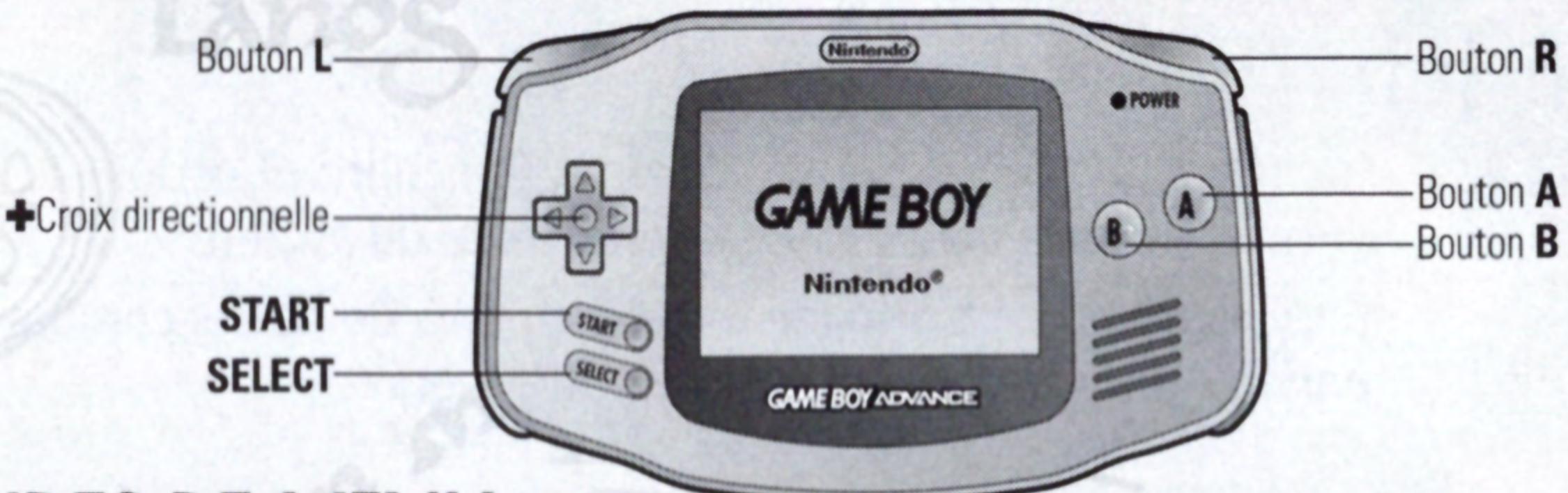
1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *The Lord of the Rings<sup>MC</sup>*, *The Third Age<sup>MC</sup>* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Choisissez une langue (**ENGLISH**, FRANCAIS, DEUTSCH, ITALIANO ou ESPANOL) et appuyez sur le bouton **A**. L'écran des mentions légales s'affiche.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal.

## INTRODUCTION

La Terre du Milieu<sup>MC</sup> est envahie d'une obscurité profonde. De la Porte Noire de Mordor, d'énormes armées du mal, sous les ordres de Sauron, Seigneur des Ténèbres, s'avancent décidées à dominer la terre. Tandis que les créatures de la Terre du Milieu se préparent à l'attaque, la question de l'anneau unique surgit. Sera-t-il détruit à tout jamais dans les feux de la Montagne du Destin ou son pouvoir finira-t-il entre les mains des minions de Sauron? Les forces s'unissent pour s'engager dans un combat épique et un seul côté survivra.

Incarnez un des six héros ou méchants et déterminez les destin de la Terre du Milieu. Participez aux batailles charnières des trois films *Le Seigneur des Anneaux* et vivez les dénouements jusqu'aux conclusions épiques. Les forces du bien parviendront-elles à vaincre les forces de Mordor? Ou décidez-vous de vaincre les terres de l'homme et plonger la Terre du Milieu dans l'obscurité totale? Il n'en tient qu'à vous de décider du destin de la Terre du Milieu en découvrant des objets de valeur, en gagnant des combats importants et en découvrant des secrets.

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



## COMMANDES DE MENU

Mettre une option en surbrillance

+Croix directionnelle

Sélectionner l'option

Bouton A

Écran précédent

Bouton B

## COMMANDES

Déplacer le curseur

+Croix directionnelle

Sélectionner une unité

Bouton A

Annuler la commande

Bouton B

Balancer entre les commandants

Bouton R

Afficher la grille de déplacement

Bouton L

Menu de pause

START

Finir le tour

SELECT

# CONFIGURATION DU JEU

## Modes de jeu

### UN JOUEUR

Incarnez un commandant héroïque/méchant et ordonnez vos troupes vers la victoire au Tiers Age de la Terre du Milieu.

### MULTIJOUEUR

Choisissez un personnage et participez à de petits combats contre un ennemi dans divers scénarios multijoueur.

## Options

Réglez les niveaux de difficulté, le volume de la musique et des effets sonores, la langue et d'autres fonctions.

### FIN DE TOUR AUTO

Sélectionnez AVEC pour terminer votre tour automatiquement lorsqu'il ne vous reste plus de points de commandement.

### GRILLE DÉPLACEMENT

Sélectionnez AVEC pour que la grille de déplacement soit activée en tout temps (sans que vous ayez à appuyer sur le bouton L).

### CHANGEMENT UNITÉ

Choisissez entre le commandant de SECTION le plus près ou à l'UNITÉ la plus proche.

### MODE VEILLE

Sélectionnez AVEC pour placer votre Game Boy® Advance en mode veilleuse au milieu d'un combat sans perdre de données.

\* Pour quitter le mode Veille, appuyez sur le bouton L + le bouton R + SELECT simultanément.

# COMMENT JOUER

*The Lord of the Rings, The Third Age* est constitué de trois épisodes qui correspondent aux événements des trois films *The Lord of the Rings*. Chaque épisode contient jusqu'à huit missions. Lorsque vous remportez une bataille, vous déverrouillez de futures missions.

## Choix d'un commandant

Après avoir sélectionné NOUVELLE PARTIE à partir du menu principal, l'écran Commandant apparaît. Choisissez d'incarner les forces du bien ou les forces du mal en sélectionnant un des six commandants suivants : Aragorn, Gandalf ou Elrond du côté du bien et Saruman, le Roi-Sorcier ou la Bouche de Sauron, du côté du mal.

- ✿ Pour afficher le menu des personnages qui fournit un résumé des statistiques, des habiletés et d'autres informations sur les héros, accédez au menu des commandants puis appuyez sur **SELECT**.

Une fois que vous avez sélectionné un commandant, on vous demande si vous désirez jouer en activant le mode Sauron. Lorsque vous activez le mode Sauron, votre commandant et ses compagnons ne guérissent pas automatiquement entre les combats.

- ✿ Pour activer le mode Sauron, sélectionnez AVEC et appuyez sur le bouton **A** (ce mode est désactivé par défaut).

**REMARQUE :** Seuls les joueurs expérimentés devraient activer le mode Sauron.

## Choix d'un compagnon

De nombreuses missions vous offre la chance de sélectionner un ou deux compagnons pour aider votre commandant au combat. Choisissez prudemment; chaque compagnon possède un ensemble unique d'attributs qui peuvent vous être utiles de différentes façons.

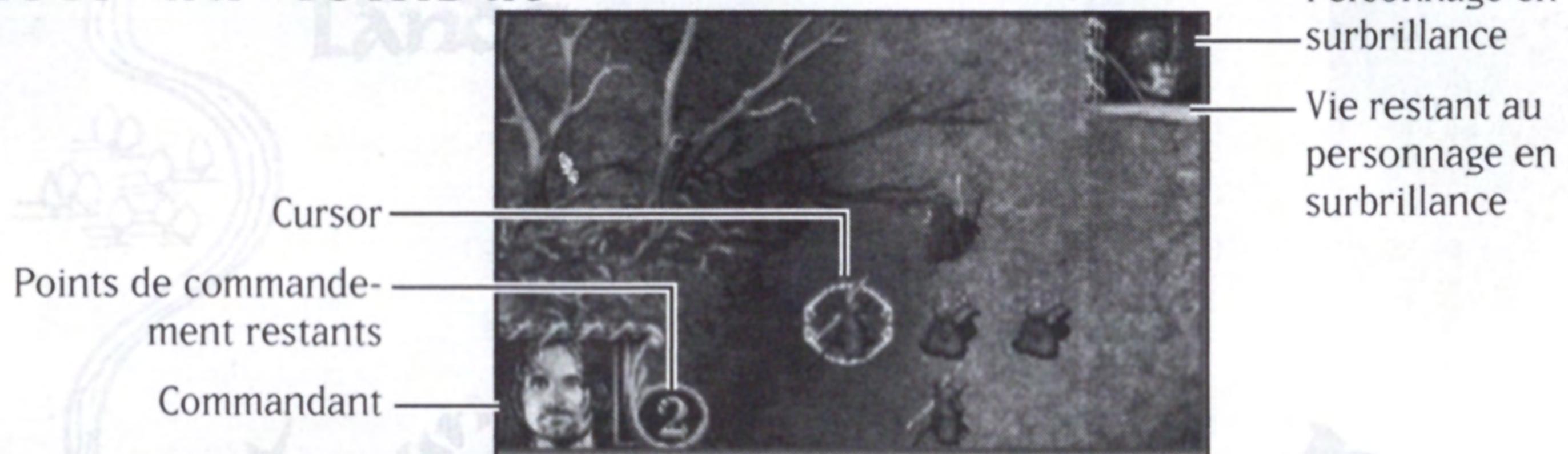
- ✿ Pour afficher la liste d'attributs d'un compagnon, placez le héros en surbrillance et appuyez sur **SELECT**.
- ✿ Certains compagnons tels que Legolas ou Grishnákh sont habiles dans les attaques de près et de loin, ce qui les rend plus versatiles. D'autres compagnons, tels que Théoden ou Sharku, se promènent à cheval ou warg, ce qui les rend plus rapides que d'autres combattants. Toutefois, d'autres compagnons, comme Éowyn, sont des combattants plus faibles mais des meneurs plus féroces et reçoivent donc un plus grand nombre de points de commandement par ronde (pour plus de détails sur les points de commandement, voir p. 34).

## Choix d'une mission

Une fois que vous avez choisi votre commandant et ses compagnons, vous devez choisir une mission.

- ✿ Pour sélectionner une mission, placez-la en surbrillance et appuyer sur le bouton **A**. Lorsque vous avez sélectionné une mission, l'écran de mise en situation apparaît. On vous fournit alors des informations sur la mission que vous êtes sur le point d'entamer. À partir de cet écran, vous pouvez également jeter un coup d'œil sur les objectifs de la mission et lire des conseils.
- ✿ Pour afficher les objectifs de la mission, placez **OBJECTIFS** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
- ✿ Pour lire les conseils, placez **CONSEILS** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

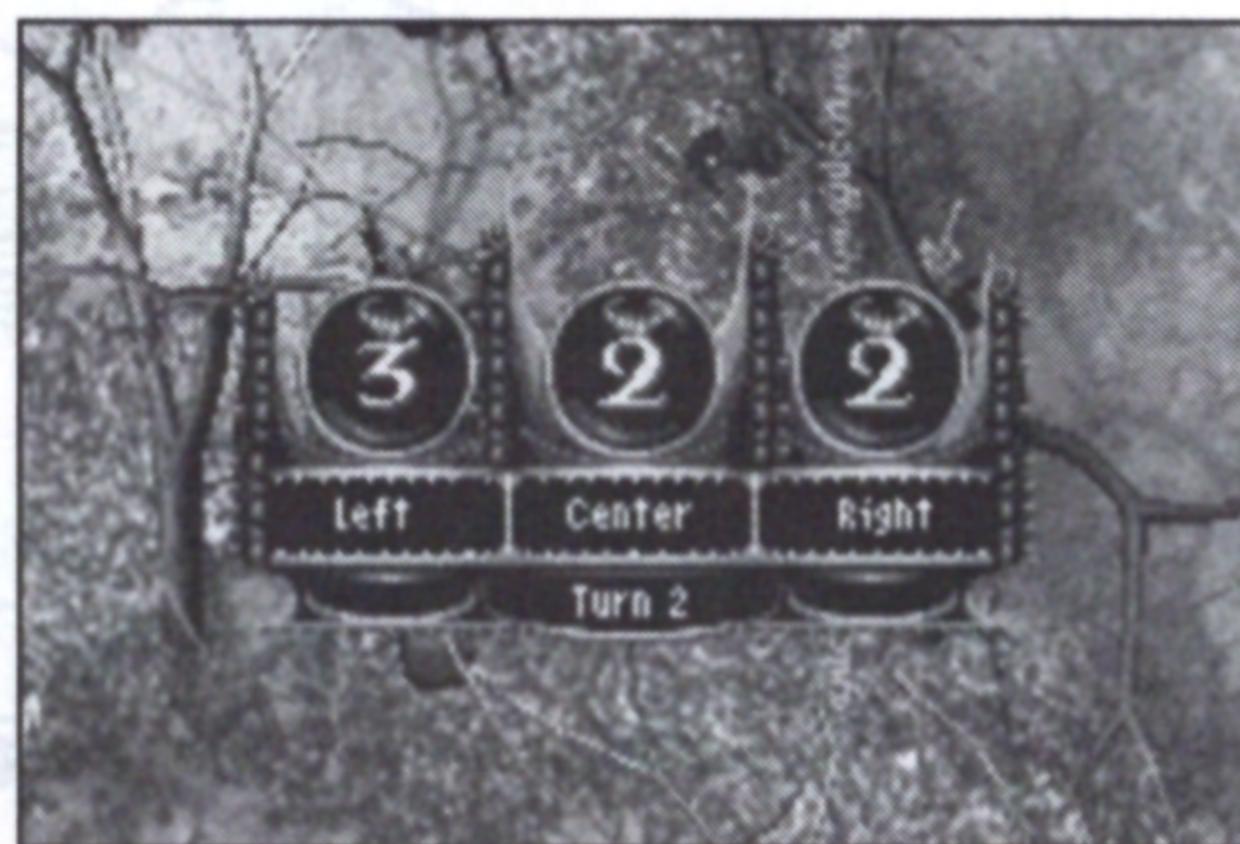
# Passer au combat



## Engager le combat

### L'INDICATEUR DE COMMANDEMENT

Au début de chaque tour, l'indicateur de commandement apparaît. Il indique le nombre de points de commandement qu'ont les troupes de votre commandant pour ce tour.



## POINTS DE COMMANDEMENT

Les points de commandement permettent à votre commandant de donner un ordre à une unité de sa section. Si votre commandant reçoit trois points de commandement, par exemple, il peut donner des ordres à trois unités de sa section. Les commandants qui ont des valeurs de charisme plus élevées génèrent un plus grand nombre de points de commandement. Votre tour se termine lorsque tous vos commandants ont dépensé leurs points de commandement.

## ÉVÉNEMENTS

Un des six événements aléatoires suivants peut survenir lorsque c'est à votre tour d'attaquer vos ennemis. Un seul événement survient par tour. Le côté qui est entrain de perdre le combat a plus de chances de subir un événement.

### RÉCUPÉRATION

Toutes les unités d'une section regagnent 1 à 4 points de vie.

### RALLIEMENT

Une section reçoit automatiquement assez de points de commandement pour donner des ordres à chaque unité, jusqu'à deux fois la valeur de charisme du commandant.

### ASSAUT

Toutes les unités d'une section reçoivent +2 à leur valeur de déplacement et +2 à leur valeur de force d'attaque.

### VOLONTÉ

Tous les points de courage sont regagnés.

### DÉSORDRE

Une section reçoit zéro points de commandement.

### DÉPLACEMENT LIBRE

Lorsque aucun événement ne se produit, vous vous méritez un déplacement libre que vous pouvez utiliser sur n'importe quelle section.

## ORDRES

Il existe trois ordres que vous pouvez donner à votre unité.

### DÉPLACEMENT

L'unité se déplace le plus possible.

### ATTAQUE

L'unité attaque une unité adjacente ou se sert d'une arme pour une attaque à distance.

### CAPACITÉ SPÉCIALE

Les personnages puissants peuvent posséder une habileté particulière que vous pouvez utiliser pour rallier les troupes ou pour infliger des dommages plus importants à l'ennemi.

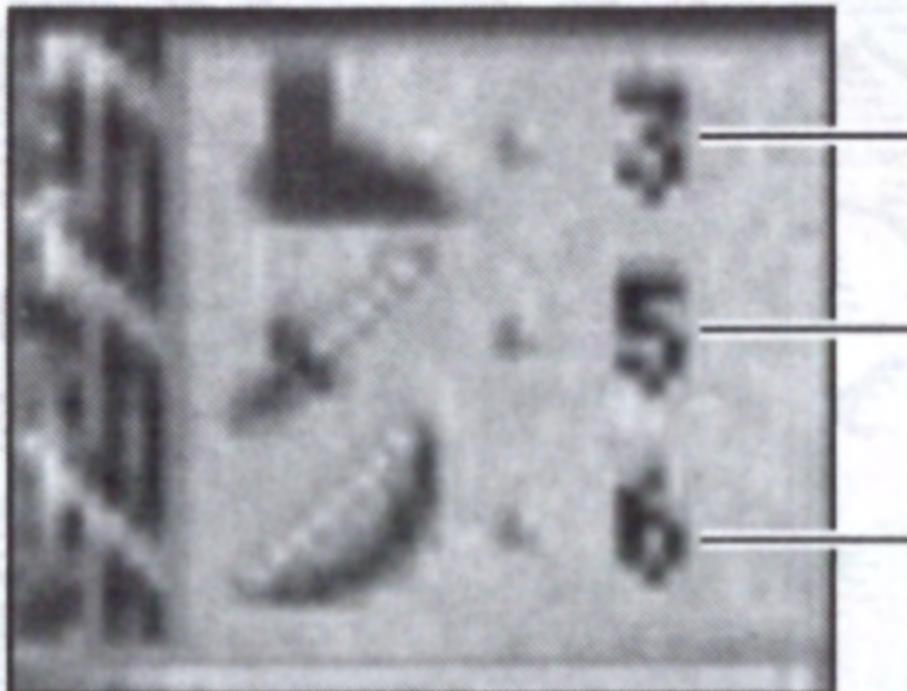
- ★ Pour afficher les habiletés spéciales d'un héros, placez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** deux fois. Toutes les habiletés offertes (ainsi que les objets utilisables) sont affichés.
- ★ Pour utiliser une habileté spéciale, placez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Les habiletés spéciales ne requièrent aucun point de commandement mais utilisent plutôt des points de courage. Un héros peut seulement utiliser une habileté une seule fois par tour.
- ★ Pour utiliser un objet, placez un héros en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** deux fois. Placez UTILISER en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. La liste d'objets que peut utiliser votre héros apparaît. Pour utiliser un objet, placez-le en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** de nouveau.

**REMARQUE :** Si l'option Changement unité est activée (voir *Options*, p. 30), appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé puis appuyez sur la **croix directionnelle** pour passer à l'unité suivante.

## ATTAQUES ET DOMMAGES

Une unité peut attaquer n'importe quelle unité ennemie qui se trouve à proximité.

- ★ Pour afficher un résumé des statistiques d'une unité, appuyez sur le bouton A deux fois.



Déplac – La distance maximale que peut se déplacer votre unité Durant cette ronde.

Attaque – La moyenne des dommages que peut infliger votre unité.

Portée – Le nombre d'espaces requis entre votre unité et l'unité ennemie pour initier une attaque.

Une fois que vous avez ordonné à une unité d'attaquer un ennemi, l'écran vous montre le combat. Plus votre unité se trouve loin de l'ennemi, moins l'ennemi subira de dommages.

Toutes les unités ont une valeur de moral, allant de la lâche à intrépide. Lorsqu'une unité se fait attaquer, son moral détermine ses actes vis-à-vis l'attaquant. Les unités qui reculent ne pourront pas être utilisés au prochain tour.

## Terrain

Différents types de terrain peuvent aider ou nuire à vos unités en cours de combat. Surveillez le coin supérieur droit de votre écran tout en déplaçant votre curseur sur votre environnement. On vous indiquera les avantages/inconvénients des terrains.

X

RUNE

BOUCLIER

Ce terrain nuit au déplacement.

Ce terrain empêche le déplacement.

Ce terrain fournit une certaine protection. Plus le chiffre dans le bouclier est élevé, plus la protection est élevée.

## Fin d'une mission

Pour terminer une mission vous devez gagner des points de victoire. Le premier côté à remporter le nombre total de points de victoire requis gagne.

Pour afficher l'écran Objectifs mission qui indique le nombre de points de victoire requis pour gagner la mission et ce qu'il faut faire pour les gagner, appuyez sur **START**.

Lorsque la mission prend fin, un écran apparaît vous indiquant votre pointage et votre statut de gagnant ou de perdant. L'écran affiche également les pointages du bien et du mal.

## POINTS D'EXPÉRIENCE (PE)

Après un combat, les héros reçoivent des points d'expérience. Chaque commandant reçoit des PE pour chaque ennemi vaincu dans sa section en cours de combat. Certains ennemis valent beaucoup plus de PE que d'autres. Si un héros bat une unité ennemie par lui-même, il reçoit deux fois le nombre de PE normal. Les héros qui meurent au combat reçoivent quand même des PE mais seulement pour les ennemis éliminés avant leur mort.

## LA SALLE D'ARMES

La Salle d'armes vous permet de sauvegarder vos progrès en cours de jeu, de commencer une nouvelle mission ou d'améliorer vos héros.

- ✿ Pour quitter l'écran des résultats de la mission et passer au menu de la Salle d'arme, appuyez sur le bouton **A**.
- ✿ Pour sauvegarder votre partie, voir *Enregistrement et chargement*, p. 42.
- ✿ Pour commencer une nouvelle mission, placez **MISSION** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

## AMÉLIORATIONS

À la fin d'une mission, vous pouvez munir vos commandants d'habiletés et d'objets particuliers à partir du menu Améliorer. Chaque commandant reçoit des points d'expérience selon ses performances au combat. Ces points peuvent être échangés contre des compétences, des objets et de l'équipement permanent comme des armures et des armes.

- ✿ Pour balancer entre Compétences, Équipement et Objets, appuyez sur le bouton **L** ou le bouton **R**.

## Écran de pause

À partir du menu de pause, vous pouvez quitter la partie, régler des options, visiter le glossaire pour obtenir de l'aide et des définitions ou accéder à des statistiques détaillées sur les unités.

- ✿ Pour interrompre le jeu, appuyez sur **START**.
- ✿ Pour afficher le menu des unités, placez **UNITÉS** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.

# MULTIJOUEUR

Battez-vous contre des amis et déterminez le destin de la Terre du Milieu.

- ★ Pour participer à un combat multijoueur, sélectionnez MULTIJOUEUR à partir du menu principal.

## À TOUR DE RÔLE

Jouez une partie multijoueur sur le même appareil Game Boy® Advance! Le joueur 1 et le joueur 2 jouent à tour de rôle afin de déterminer comment se terminera un des nombreux scénarios multijoueur.

Battez-vous contre un de vos amis par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

## MODE LINK

Mettez un ennemi au défi en l'invitant à un combat multijoueur par le biais d'une connexion sans fil à l'aide de l'adaptateur sans fil Game Boy® Avance.

## MODE SANS FIL

# CONNEXION

Connectez votre Game Boy® Advance au Game Boy® Advance d'un ami pour accéder à des fonctions excitantes.

## Mode de liaison 2 joueurs

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR à partir du menu principal pour commencer une partie en mode liaison 2 joueurs. Le menu Multijoueur s'affiche.
2. Choisissez MODE LINK à partir du menu Multijoueur.
3. Si aucun autre joueur n'est détecté, un message apparaît vous indiquant l'attente de connexion. Assurez-vous qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® est connecté aux deux appareils.
4. Le second joueur place MULTIJOUEUR en surbrillance à partir du menu principal et appuie sur le bouton A. La partie à deux joueurs se charge.

## Mode sans fil

Jouez une partie multijoueur (2 joueurs) par le biais de l'adaptateur sans fil Game Boy® Advance.

### Pour jouer une partie sans fil :

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR à partir du menu principal pour commencer une partie sans fil à deux joueurs. Le menu Multijoueur s'affiche.
2. Choisissez MODE SANS FIL à partir du menu Multijoueur.
3. Sélectionnez REJOINDRE PARTIE. Une liste de parties apparaît.
4. Sélectionnez la partie à laquelle vous désirez vous joindre. La partie à deux joueurs se charge.

## Pour héberger une partie sans fil :

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR à partir du menu principal pour commencer une partie sans fil à deux joueurs. Le menu Multijoueur s'affiche.
2. Choisissez MODE SANS FIL à partir du menu Multijoueur.
3. Sélectionnez une partie à héberger et appuyez sur le bouton **A**.
4. Attribuez un nom à votre partie sans fil, placez DONE en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Connexion sans fil s'affiche.
5. Une fois que le Game Boy® Advance de votre partenaire a établi une connexion, placez PRÊT? en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. La partie à deux joueurs se charge.

\* Pour afficher l'indicateur de signal, appuyez sur **START** en cours de jeu pour accéder à l'écran de pause.

## TRUCS ET ASTUICES

- ★ N'oubliez pas : plus vous êtes près de votre ennemi, plus vous infligerez de dommages.
- ★ Le charisme que possèdent vos héros détermine le nombre de points de commandement que reçoit la section. Donc, il important de garder vos héros en vie.
- ★ Les unités peuvent servir à autre chose qu'attaquer. Utilisez-les pour bloquer des ennemis et empêcher des ennemis d'atteindre leurs objectifs.
- ★ Les archers qui tirent en se déplaçant ne sont pas aussi précis que ceux qui tirent à partir d'un endroit fixe.
- ★ Plusieurs unités ont des talents qui leur permettent d'effectuer des exploits en cours de combat. Servez-vous du menu Unités (voir *Écran de pause*, p. 38) en cours de combat pour repérer ces unités.
- ★ Choisissez vos compagnons avec soin. parfois vous aurez besoin de compagnons forts mais d'autres fois vous aurez besoins de bons chefs.
- ★ Lisez les conseils avant chaque mission. Ils fournissent des indices importants sur la façon des vaincre l'ennemi.

# ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

- Pour enregistrer une partie, terminez une mission. Placez SAUVEGARDER en surbrillance à partir de la Salle d'armes et appuyez sur le bouton **A**. Placez en surbrillance l'espace où vous désirez sauvegarder votre partie et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. La partie est enregistrée.
- Pour charger une partie sauvegardée, placez CHARGER PARTIE en surbrillance à partir du menu principal et appuyez sur le bouton **A**. Placez en surbrillance la partie que vous désirez charger et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. La partie est chargée.
- Vous pouvez enregistrer deux campagnes, une en incarnant le bien et une en incarnant le mal.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez sauvegarder une partie en cours de mission.

# GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

## GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## **RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir une nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **SERVICE DES GARANTIES DE EA**

**Courriel et Internet :** <http://techsupport.ea.com>

**Téléphone :** (650) 628-1900

## **ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

**ASSISTANCE TECHNIQUE**— Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322.  
**Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

## SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

**Courriel et Internet** : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

**Adresse postale** : Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025  
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

**En Australie :**

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

**Au Royaume-Uni :**

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Téléphone : (0870) 2432435

**En Australie :** Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel et documentation © MMIV New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Le Seigneur des Anneaux et les noms des personnages, objets, lieux et événements de ce jeu sont des marques commerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a/ Tolkien Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc. Code du jeu et certains éléments audiovisuels © 2004 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES<sup>MD</sup> est une marque de Electronic Arts<sup>MD</sup>.

## **RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS**

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

**PROOF OF PURCHASE  
PREUVE D'ACHAT**

*The Lord of the Rings<sup>TM</sup>, The Third Age<sup>TM</sup>*

1485105



ELECTRONIC ARTS INC.  
209 REDWOOD SHORES PARKWAY  
REDWOOD CITY, CA 94065

1485105  
PRINTED IN USA